



# SPIEL- UND BESCHÄFTIGUNGSANGEBOTE

Familien unterstützender Dienst

## **KIND VAMV DÜSSELDORF E.V.**

Die Sammlung wurde erstellt von unseren  
Familienpflegerinnen:

Sigrun Beeker

Claudia Fenger

Mirjam Simic

Jennifer Tacken

Halina Waloszczyk

# KiND

## **VAMV Düsseldorf e.V.**

*Gemeinsam für Kinder!*

# Inhalt

<b>1 – 2 Jahre</b> .....	4
<b>Zeitungshüte basteln</b> .....	4
<b>Doktorspiel mit Kuscheltieren/Puppen</b> .....	4
<b>Kneten mit Salzteig/Salzteig herstellen</b> .....	4
<b>Regenmacher</b> .....	5
<b>Kartonbild</b> .....	6
<b>Taxidienst</b> .....	6
<b>Luftballontennis</b> .....	6
<b>Tierimitation</b> .....	7
<b>Fingerfarben auf Schuhkarton</b> .....	7
<b>Memory aus Körperteilen</b> .....	7
<b>Socken - Memory</b> .....	7
<b>Papierflieger basteln</b> .....	8
<b>Steine bemalen</b> .....	8
<b>Siebbilder</b> .....	8
<b>Fühlkiste</b> .....	9
<b>Jahreszeitenbilder basteln</b> .....	9
<b>Staffellauf in der Wohnung</b> .....	9
<b>Geräusche raten</b> .....	10
<b>Mimik nachahmen</b> .....	10
<b>Geschichten erfinden</b> .....	10
<b>Körpererfahrungsspiele</b> .....	11
<b>Fingerspiele</b> .....	11
<b>Nachahmspiel</b> .....	12
<b>3 – 4 Jahre</b> .....	13
<b>Stille Post</b> .....	13
<b>Topf schlagen</b> .....	13
<b>Schubkarrenrennen</b> .....	13
<b>Mit Duplo/Lego bauen</b> .....	14
<b>Geschicklichkeitsspiele</b> .....	14
<b>Aufräumwettbewerb</b> .....	14
<b>Stopptanz</b> .....	15
<b>Kneten nach Vorgabe</b> .....	15

Tee Party .....	16
Der Tastenweg .....	16
Rollenspiele selbst erfinden .....	16
Mein Spiegelbild .....	17
Der Bär ist los .....	17
Erbsen Prinz - Prinzessin .....	17
Kastanienspinne.....	17
Lebendige Geschichte .....	18
Rollenspiel mit Gegenständen .....	18
Hindernisparcours .....	18
Alle Finger fliegen hoch .....	19
Armer schwarzer Kater .....	19
Turm bauen .....	20
Verstecken .....	20
Verkleiden .....	20
<b>5 – 6 Jahre .....</b>	<b>21</b>
<b>Mikado selbst bauen .....</b>	<b>21</b>
<b>Klatschspiele .....</b>	<b>21</b>
<b>Watte pusten/Watte Fußball .....</b>	<b>23</b>
<b>Verkleiden/Schminken/Frisieren .....</b>	<b>23</b>
<b>Verkehrserziehung.....</b>	<b>23</b>
<b>Höhle bauen.....</b>	<b>24</b>
<b>Der Boden ist Lava .....</b>	<b>24</b>
<b>Geschichten ausdenken.....</b>	<b>25</b>
<b>Kinderhaus aus Karton bauen .....</b>	<b>25</b>
<b>Masken basteln.....</b>	<b>26</b>
<b>Ein Zelt bauen .....</b>	<b>28</b>
<b>Ich male mich, wie ich gerne bin!.....</b>	<b>28</b>
<b>Lügendedektive.....</b>	<b>28</b>
<b>Turm auf der Hand bauen .....</b>	<b>29</b>
<b>Brettspiele selbst gestalten und spielen.....</b>	<b>29</b>
<b>Indoor Kegeln.....</b>	<b>29</b>
<b>Schule – Feuerwehr – Polizei spielen .....</b>	<b>30</b>
<b>Wer sucht, der findet! .....</b>	<b>30</b>
<b>Pantomime.....</b>	<b>30</b>

<b>Pustespiel</b> .....	31
<b>Raketenballons</b> .....	31
<b>Tic Tac Toe</b> .....	32
<b>Lieder gurgeln</b> .....	32
<b>Ich denke an Ja - Nein Spiel</b> .....	32
<b>Witze erzählen</b> .....	33
<b>Knie drücken</b> .....	33
<b>Wer bin ich?</b> .....	33
<b>Strohhalmspiel</b> .....	34
<b>Stadt - Land - Fluss</b> .....	34
<b>Zeitungspuzzle</b> .....	34
<b>Schnick – Schnack - Schnuck</b> .....	35
<b>Schritte raten</b> .....	35
<b>Galgenmännchen</b> .....	36
<b>Wörter ersetzen</b> .....	36
<b>Ich sehe was, was du nicht siehst</b> .....	37
<b>Stille Post</b> .....	37
<b>Essen raten</b> .....	37
<b>Gewichte raten</b> .....	38
<b>Teekesselchen</b> .....	39
<b>Käsekästchen</b> .....	40
<b>Blicke ertragen ohne zu lachen</b> .....	40

# 1 – 2 Jahre

## Zeitungshüte basteln

### **Spielvorbereitung/Material:**

Zeitungsblatt

### **Spieldurchführung:**

Das Zeitungsblatt wird einmal in der Mitte gefaltet und wieder aufgeklappt. Die oberen Ecken werden zur Mittellinie gefaltet. Die obere Seite des unteren Randes wird nach oben gefaltet. Die Zeitung wird umgedreht und der untere Rand auf der Rückseite ebenfalls nach oben gefaltet.

Dann werden die überstehenden Ecken des Randes nach innen gefaltet. Die Zeitung wird umgedreht und die überstehenden Ecken des unteren Randes auf der anderen Seite ebenfalls nach innen gefaltet. Der Zeitungshut ist jetzt fertig und kann nach Belieben verziert werden.

## Doktorspiel mit Kuscheltieren/Puppen

### **Spielvorbereitung/Material:**

Kuscheltiere, Puppen, (wenn vorhanden) Pflaster, Spiel Doktorkoffer, Verbände (falls vorhanden: abgelaufen aus erste Hilfe Kasten PKW, falls nicht vorhanden) WC Papier, Taschenlampe

### **Spieldurchführung**

Teddy ist krank und muss untersucht werden. Erfahrungen von Arztbesuchen werden nachgespielt und evtl. verarbeitet. Alles, was dem Kind hierzu einfällt, kann mit ins Spiel einbezogen werden.

## Kneten mit Salzteig/Salzteig herstellen

### **Spielvorbereitung/Material:**

2 Tassen Weizenmehl (Typ 405), 1 Tasse Salz, 1 TL Pflanzenöl, 1 Tasse Wasser

### **Spieldurchführung:**

Mehl und Salz vermengen. Wasser hinzufügen und alles zu einem glatten Teig verkneten. Dazu kannst du natürlich deine Küchenmaschine verwenden. Aber vielleicht wollen auch die Kinder bereits bei der Herstellung gern selbst mitmachen. Pflanzenöl hinzufügen und nochmal ausgiebig kneten, um die Geschmeidigkeit des Teiges zu erhöhen.

## Regenmacher

### **Spielvorbereitung/Material:**

Eine feste Papprolle, Geschenkpapierrollen, alternativ leere Chipsdose, Nägel (Zahnstocher), die höchstens so lang sein dürfen, wie die Rolle dick ist, Tonkarton-Reste, alte Zeitungen oder Küchenrollen, Kleber, Plakat- oder Schulfarben, Reis oder getrocknete Maiskörner oder kleine Nudeln oder Bohnen.

### **Spieldurchführung:**

Nehmen Sie die Papprolle und stechen Sie mehrere Nägel/Zahnstocher in gleichmäßigen Abständen in sie hinein. Je nach Stabilität der Rolle können Sie die Nägel auch mit einem Hammer hineinschlagen. Je mehr Nägel/Zahnstocher Sie hineinschlagen, umso langanhaltender wird später das rieselnde Geräusch des herabfallenden Füllmaterials sein. Geschenkpapierrollen sind manchmal mit einem Pappstreifen umwickelt. Sie können sich beispielsweise an dieser spiralförmigen Naht orientieren und die Nägel entlang dieser im Abstand von ca. 1 cm einschlagen. Nun wird ein offenes Ende der Rolle geschlossen. Kleben Sie nun das Tonpapier um eine Öffnung. Geben Sie nun das Füllmaterial in die Öffnung. Halten Sie mit einer Hand die andere Öffnung zu und kippen dann den Stab, um zu testen, wie das Material hindurch läuft. Geht das Material zu schnell oder zu langsam hindurch, können Sie immer noch Nägel/Zahnstocher hinzusetzen oder entfernen, bzw. die Materialart verändern. Sind Sie mit Ihrem Ergebnis zufrieden, kleben Sie die zweite Öffnung zu. Nach dem Trocknen kann jeder den Stab so gestalten wie er möchte. Dazu gibt es verschiedene Möglichkeiten, wie zum Beispiel: mit deckenden Farben bemalen, mit Fingerfarben bemalen, mit unterschiedlichen Materialien, wie Stoffen, Watte oder Folien bekleben, mit Kleister ganz oder teilweise bedecken und in feinen Sand wälzen, mit Knöpfen, Hülsenfrüchten, Steinchen, Blättern bekleben oder Ästen umwickeln.....und vieles mehr. Fertig ist der Regenmacher!

## Musizieren mit Alltagsgegenständen

### **Spielvorbereitung/Material:**

Nudelsieb, Löffel, Schnur, Kordel, Topf, Kissen, Holzlöffel, Topf, Topfdeckel, leere Dosen, Trichter

### **Spieldurchführung:**

Mit dem Löffel außen auf das Nudelsieb schlagen. Mit dem Löffel im Sieb rühren. Mit dem Löffel im Sieb streifen. Eine Schnur/Kordel an den Topfgriffen festknoten und daran zupfen. Ein Kissen als Trommel nutzen. Zwei Topfdeckel als Becken nutzen (zusammenschlagen). Leere Dosen als Trommel nutzen. Trichter als Trompete nutzen. Mit der Zunge schnalzen. Mit den Fingern schnipsen. So können wir ein ganzes Orchester zusammen bekommen.

## Kartonbild

### **Spielvorbereitung/Material:**

Einen Schuhkarton mit Deckel, ein Blatt Papier, große und kleine Murmeln, Fingerfarbe, ein Gummiband

### **Spieldurchführung:**

Ich lege ein Blatt Papier in einen beliebig großen Schuhkarton. Dann gebe ich verschiedenste Farbkleckse Fingerfarbe auf das Blatt. Das Kind darf entscheiden, ob es eine, mehrere, kleine oder auch große Murmeln in den Schuhkarton legen möchte. Danach wird der Deckel auf den Schuhkarton gelegt, das Gummiband so am Schuhkarton befestigt, dass der Deckel nicht mehr abfällt und dann kann das Kind so lange schütteln, wie es möchte. Wenn es fertig ist, Gummiband und den Deckel vom Schuhkarton abnehmen. Es entsteht ein tolles, individuelles Bild.

## Taxidienst

### **Spielvorbereitung/Material:**

ein Rutscheauto, eine Schnur und einen Karton

### **Spieldurchführung**

Hat Ihr Kind ein Rutscheauto, können Sie mit einer Schnur einen Karton als „Anhänger“ daran befestigen. Darin kann Ihr Kind nun seine Fahrgäste befördern: Die Puppe hat Hunger und möchte gerne in die Küche gefahren werden. Danach ist sie müde und will ins Bett – also ab ins Schlafzimmer. Der Teddy möchte gerne ins Wohnzimmer. Dort trifft er sich mit seinen Kuscheltierfreunden, die auch alle zur Versammlung wollen. Anschließend geht es zurück ins Kinderzimmer. Ihr Kind muss gut zuhören, wer wohin will, und prägt sich dabei die verschiedenen Räume der Wohnung ein.

## Luftballontennis

### **Spielvorbereitung/Material:**

Luftballons, eine Schnur

### **Spieldurchführung:**

Spannt eine Schnur quer durch den Raum. Bildet zwei gleich starke Mannschaften. Die eine Mannschaft stellt sich auf die eine Seite der Schnur, die zweite Mannschaft auf die andere Seite. Auf das Startkommando spielen die Mitspieler nun den Luftballon wie beim Tennis hin und her über die Schnur. Ihr könnt zuvor vereinbaren, ob ihr mit den Händen den Luftballon anschubst oder ob man ihn hochpusten muss. Fällt der Luftballon zu Boden, bekommt die Mannschaft einen Strafpunkt. Welche Mannschaft kann in einer zuvor ausgemachten Zeitspanne die wenigsten Strafpunkte verbuchen und gewinnt?

## Tierimitation

### **Spielvorbereitung/Material:**

Mindestens zwei Personen und ein wenig Platz

### **Spieldurchführung:**

Nach der Reihe muss jedes Kind ein angesagtes Tier nachahmen und zwar bei Lauten, Bewegung und ggf. auch Aussehen. Folgende Tierarten eignen sich besonders gut: Elefant, Affe, Löwe, Kuh, Hund, Katze, Huhn, Bär.

Alternativ kann dieses Spiel auch als Gruppenspiel ausgeweitet und abgewandelt werden. Hierbei gibt ein Elternteil ein bestimmtes Tier vor und die ganze Gruppe ahmt das Tier nach. Spaß und Freude garantiert.

## Fingerfarben auf Schuhkarton

### **Spielvorbereitung/Material:**

Bunte Fingerfarben, einen Schuhkarton

### **Spieldurchführung:**

Den Schuhkarton auf dem Boden stellen und das Kind soll das Innere des Schuhkartons mit den Fingerfarben bemalen.

## Memory aus Körperteilen

### **Spielvorbereitung/Material:**

Papier (quadratisch), ein Bleistift, ein paar Buntstifte, eine Schere

### **Spieldurchführung:**

Das Kind soll auf das Papier z.B. eine Hand oder einen Fuß legen.

Mit Bleistift abmalen, dann mit Buntstiften die Konturen ausmalen. Man soll darauf achten, dass von jedem Körperteil ein Paar existiert.

## Socken - Memory

### **Spielvorbereitung/Material:**

Socken in verschiedenen Farben (Paare)

### **Spieldurchführung:**

Die Socken sollen vermischt auf den Boden legen. Das Kind soll die Sockenpaare anhand der Farbe zusammenlegen.



## Papierflieger basteln

### **Spielvorbereitung/Material:**

Din A4 Blatt

### **Spieldurchführung:**

Lege das Papier (DIN A4) hochkant vor dich.

Falte das Papier im Anschluss in der Hälfte.

Nehme nun die oberen Ecken und falte diese zur Mitte des Papierfliegers.

Im Anschluss faltest du die oberen Kanten ebenfalls hin zur Mitte.

Knicke nun den Papierflieger an der Mittelkante.

Lasse an der unteren Seite des Papierfliegers (hier die rechte Kante) etwa 1,5 Zentimeter stehen und falte ab dort den Flügel um.

Wiederhole den Schritt auf der anderen Seite. Achte darauf, dass die Flügel des Papierflugzeugs deckungsgleich sind. Das sorgt für eine besseren Flugbahn.

Falte nun noch etwa 1-1,5 Zentimeter der äußeren Flügelseiten rechtwinklig nach oben und fertig ist dein Papierflieger. Viel Spaß beim Fliegen!

## Kartonstempelei

### **Spielvorbereitung/Material:**

Ein Karton, bunte Temperafarben, ein paar Korken, ein Pappteller

### **Spieldurchführung:**

Auf den Teller werden einige Kleckse von verschiedenen Temperafarben gedrückt. In diese Farben wird der Korken eingetaucht und auf dem Karton bunt drauflos gestempelt.

## Steine bemalen

### **Spielvorbereitung/Material:**

Steine ohne scharfe Kanten, Acrylfarben (mit Wasser verdünnt) oder Plakafarben, Spitz zulaufender Pinsel mit Synthetikhaar

### **Spieldurchführung:**

Die Farben können nach Wunsch gemischt werden und das Kind kann sich künstlerisch an den Steinen austoben. So kann man z.B. einen Stein rot, den nächsten Stein gelb und einen weiteren Stein grün färben und damit eine Ampel basteln.

## Siebbilder

### **Spielvorbereitung/Material:**

Papier, Wasserfarben, Wasser, Küchensieb, Zeitung/Pappkarton als Unterlage, optional kleinere Gegenstände (Figuren, Spielzeuge, gesammelte Blätter, Steine, Blüten etc.)

### **Spieldurchführung:**

Zeitung auslegen, eventuell Kleidung des Kindes schützen, Farbe nach Wahl des Kindes gemeinsam anmischen (Konsistenz wie Milch). Farbe in das Küchensieb geben, welches über das Papier gehalten wird. Kind in das Sieb pusten lassen oder das Sieb schütteln lassen. Variationen; die kleinen Gegenstände, Blätter, Blüten vor dem Pusten/Schütteln und auf das Papier legen. Dann die Bilder trocknen lassen.

## **Fühlkiste**

### **Spielvorbereitung/Material:**

Karton/Kiste/Schüssel, ein Tuch/Decke, verschiedene Gegenstände (z.B. Spielzeuge, Schlüssel oder auch Obst, usw.)

### **Spieldurchführung:**

Behältnis (Karton usw.) mit einem oder mehreren Gegenständen füllen und mit dem Tuch/Decke abdecken. Das Kind sollte nicht sehen, was sich in dem Behältnis befindet. Nun das Kind unter die Abdeckung greifen lassen und fühlen lassen was es ertastet. Ältere Kinder erraten lassen, was es in der Hand hält.

Variationen; bei kleinen Kindern einfach etwas aus dem Behältnis ziehen lassen.

Tipp: Falls kein Behältnis zur Hand ist, einfach Gegenstände unter das Tuch/Decke oder einem Kleidungsstück verstecken auf dem Boden/Couch/Tisch verstecken.

## **Jahreszeitenbilder basteln**

### **Spielvorbereitung/Material:**

Gesammelte Utensilien von gemeinsamen Spaziergängen (z.B. getrocknete Blätter/Blüten, Gräser, Samen, Federn usw.), Buntpapier, Fotos aus Zeitschriften, Kinderschere, Bastelkleber, Buntstifte, Papier, Zeitung zum Unterlegen

### **Spieldurchführung:**

Zeitung auslegen, nach Belieben der Kinder (Thema mit dem Kind festlegen) die Utensilien aufkleben. Kinder unter Aufsicht auch Bilder aus den Zeitschriften schneiden lassen. Bei kleineren Kindern eventuell das Bild aussuchen lassen und selbst ausschneiden.

## **Staffellauf in der Wohnung**

### **Spielvorbereitung/Material:**

Handlicher Gegenstand als Staffelstab (z.B. Papprolle, Plastiklöffel, kleines Kuscheltier), freie Lauffläche schaffen

### **Spieldurchführung:**

Es wird eine Laufstrecke festgelegt, z.B. von Stuhl zu Stuhl. Gemeinsam eine Bewegungsart festlegen (z.B. laufen), Kind läuft mit Staffelstab los zum Stuhl, an dem das andere Kind oder ich stehe, übergibt den Staffelstab und der andere läuft nun zurück zum freien Stuhl und darf dort angekommen die nächste Bewegungsart bestimmen usw.

Variation: bei größeren Kindern kann man kleine Hindernisse einbauen, z.B. durch einen Stuhl krabbeln oder über ein Buch steigen. Bei mehreren Kindern kann man einen Wettlauf gestalten.

## Geräusche raten

### **Spielvorbereitung/Material:**

Verschiedene Dosen, Überraschungseier, dazu verschiedene Gegenstände (z.B. Mehl, Reis, Nudeln, Kastanien, Bausteine, weitere verschiedene Spielsachen usw.), ein Schal oder Tuch

### **Spieldurchführung:**

Die Gegenstände werden einzeln in die Dosen gefüllt. Das Kind kann die Gegenstände ruhig vorher sehen und mit auswählen. Dann werden dem Kind die Augen verbunden, oder es schließt sie. Dann wählt der Erwachsene eine Dose aus und hält sie an das Ohr des Kindes und rappelt damit. Das Kind muss versuchen zu erraten, um welchen Gegenstand es sich in der Dose handelt.

## Mimik nachahmen

### **Spielvorbereitung/Material:**

Keine besondere Vorbereitung

### **Spieldurchführung:**

Der Erwachsene und das Kind sitzen sich gegenüber und der Erwachsene beginnt nun verschiedene Gesichtsausdrücke/Grimassen vorzumachen, die das Kind nachahmen soll. Oder umgekehrt.

## Geschichten erfinden

### **Spielvorbereitung/Material:**

Verschiedene Gegenstände aus der Wohnung. Ein Pappkarton wird z.B. zum Fernseher oder Bilderrahmen

### **Spieldurchführung:**

Der Erwachsene erzählt dem Kind eine Geschichte. Zum Beispiel hält er sein Gesicht hinter einen Rahmen aus Pappe und beginnt die Nachrichten zu erzählen. Heute berichten wir live aus dem Kinderzimmer von Hanna. Seltsame Dinge sollen sich dort ereignet haben. Wir schalten nun zu unser Reporterin Janka, die sich das Ganze aus der Nähe angesehen hat. Janka was kannst du uns berichten? Nun kann man die Stimme ändern, wenn man nun als Janka erzählt. (Generell kann man für verschiedene Personen verschiedene Stimmen benutzen.) Ja ganz seltsame Dinge haben sich hier bei Hanna ereignet. Die Spielsachen wurden plötzlich lebendig und feierten scheinbar eine riesen Party. Ich werde nun mit Hanna sprechen. Hanna erzähl uns doch mal welche Spielsachen auf dieser Party waren (hier kann das Kind nun die Geschichte miterzählen, es kommt dabei auf das Kind an, ob dies möglich ist. Man kann auch die Geschichte erzählen, ohne das Kind zu beteiligen.

## Körpererfahrungsspiele

### **Spielvorbereitung/Material:**

2 Personen, eventuell einen Massageball oder ähnliches

### **Spieldurchführung:**

Der Erwachsene setzt sich hinter das Kind und wird nun auf dem Rücken des Kindes z.B. ein Brot oder eine Pizza backen. Dabei erzählt der Erwachsene, was dafür getan werden muss und führt mit seinen Händen eine entsprechende Bewegung auf dem Rücken des Kindes aus. Zuerst wird die Arbeitsfläche mit Mehl bestäubt (mit den Fingerspitzen ganz leicht auf den Rücken tippen).

Dann wird ein großer Haufen Mehl darauf geschüttet (mit beiden Handflächen auf den Rücken schlagen, aber ganz nicht zu feste).

Wasser, Salz und Öl entsprechend hinzugeben. Den Teig kneten und ausrollen. Mit den entsprechenden Zutaten, die sich das Kind wünscht, belegen. Eventuell müssen diese erst geschnitten werden. Dann kommt die Pizza in den Ofen. Und zum Schluss wird die Pizza belegt. Entsprechend kann das Brot gebacken und belegt werden.

Ebenfalls möglich ist ein Gemüse/Blumenbeet anzulegen. Die Erde muss vom Unkraut befreit werden, der Boden gelockert werden, Furchen gezogen werden, das Saatgut muss gesät werden. Im Anschluss muss gegossen werden und die Sonne muss das Ganze erwärmen, sodass die Pflanze wachsen kann... Weitere (Massage)-Geschichten sind durchaus möglich - einfach der Kreativität freien Lauf lassen.

## Fingerspiele

### **Spielvorbereitung/Material:**

Keine besondere Vorbereitung

### **Spieldurchführung:**

Das ist der Daumen (den Daumen des Kindes zwischen Daumen und Zeigefinger nehmen und wackeln), der schüttelt die Pflaumen (mit dem Zeigefinger wackeln), der hebt sie auf (mit dem Mittelfinger wackeln), er trägt sie nach Haus (mit dem Ringfinger wackeln) und der kleine Finger hier, der isst sie alle auf (den kleinen Finger kurz anfassen und anschließend mit der Hand, die Hand des Kindes umfassen).

Kommt ein Mann die Treppe rauf (mit zwei Fingern den Arm des Kindes herauflaufen). Klingeling (mit Daumen und Zeigefinger am Öhrchen wackeln). Klopft an (vorsichtig auf die Stirn klopfen). Guten Tag, Herr Nasemann! (mit zwei Fingern die Nase begrüßen).

Zehn kleine Zappelmänner, zappeln hin und her, zehn kleinen Zappelmännern fällt das gar nicht schwer (mit allen Fingern zappeln und die Hände hin und her schwenken).

Zehn kleine Zappelmänner zappeln auf und nieder, zehn kleine Zappelmänner tun das immer wieder (mit allen Fingern zappeln und die Hände hoch und runter bewegen).

Zehn kleine Zappelmänner zappeln ringsherum, zehn kleine Zappelmänner fallen plötzlich um (mit allen Fingern zappeln, Hände abwechselnd hinter dem Rücken verstecken, dann bewegungslos nach unten hängen lassen).

Zehn kleine Zappelmänner kriechen ins Versteck, zehn kleine Zappelmänner sind auf einmal weg (die Hände hinter dem Rücken verstecken).

Zehn kleine Zappelmänner sind nun wieder da, zehn kleine Zappelmänner rufen laut: "Hurra!" (schnell die Hände mit zappelnden Fingern wieder hervorholen).

## Nachahmspiel

### **Spielvorbereitung/Material:**

2 Personen

### **Spieldurchführung:**

Man selbst oder das Kind machen abwechselnd Bewegungen oder Geräusche vor, welche dann von den anderen nachgemacht werden.

## 3 – 4 Jahre

### Stille Post

**Spielvorbereitung/Material:**

Dieses Spiel eignet sich, wenn 2 oder mehr Kinder zu Hause sind.

**Spieldurchführung:**

Ein Spieler denkt sich eine Nachricht aus. Diese Nachricht wird nun flüsternd von Mund zu Ohr von einem Teilnehmenden zum jeweiligen Nachbarn weitergegeben. Das Spielvergnügen ergibt sich durch die folgende Auflösung, bei der der oder die Letzte in der Reihe laut ausspricht, was als letzte Mitteilung ins Ohr geflüstert wurde.

### Topf schlagen

**Spielvorbereitung/Material:**

Topf, Löffel (Holzlöffel), Schal

**Spieldurchführung:**

Bei dem Spiel werden dem Kind die Augen verbunden, sodass es nichts mehr sehen kann. Anschließend wird ihm ein Kochlöffel in die Hand gegeben und es wird evtl. im Kreis gedreht, um es zu verwirren. Irgendwo im Raum wird ein umgedrehter Topf aufgestellt, unter dem sich meistens etwas Süßes oder ein Geschenk befindet. Der Topf darf während der Suche nicht verschoben werden.

Das Kind muss nun im Krabbelgang den Topf finden, indem es mit dem Kochlöffel immerzu vor sich auf den Boden schlägt. Dabei werden durch Rufen von „warm“ und „kalt“ Hinweise gegeben, ob sich das Kind dem Topf nähert, oder sich von ihm entfernt. Sobald das Kind den Topf gefunden hat und darauf haut, darf er das Tuch von den Augen nehmen und die Belohnung an sich nehmen.

### Schubkarrenrennen

**Spielvorbereitung/Material:**

Die Laufstrecke/der Boden sollte frei von Hindernissen sein

**Spieldurchführung:**

Das Kind, das vorne steht, ist die Schubkarre. Es legt die Hände vor sich auf den Boden und streckt den restlichen Körper lang aus. Der Mitspieler dahinter hält die Füße bzw. Fußknöchel des Kindes und stellt sich haltend hinter das Kind.

## Mit Duplo/Lego bauen

### **Spielvorbereitung/Material:**

Duplo oder Legosteine

### **Spieldurchführung:**

Mit den Bausteinen Häuser, Straßen, Parkplätze, Pyramiden, einen Zoo oder Zirkus bauen und mit verschiedenen Spielsachen kombinieren. Zum Beispiel: Straßen und Parkplätze. Hier können Autos mit ins Spiel eingebaut werden. Beim Zoo oder Zirkus Tiere aus unterschiedlichen Spielen mit eingebracht werden. Dazu der Phantasie freien Lauf geben und Geschichten spielen.

## Geschicklichkeitsspiele

### **Spielvorbereitung/Material:**

Dominosteine oder Dominospiel aus festem Papier/Pappe

### **Spieldurchführung:**

Zu Beginn des Spiels wird ein Stein zufällig gezogen und offen in die Mitte gelegt. Die Spieler versuchen jetzt der Reihe nach, ihre Steine anzulegen. Kann jemand in seinem Zug nicht anlegen, so muss derjenige so lange aus dem Vorrat nachziehen, bis er einen passenden Stein gezogen hat. Dieser wird dann angelegt. In jedem Zug muss der Spieler einen Stein anlegen. Aussetzen ist nicht erlaubt. Die Dominosteine müssen immer direkt an einen anderen angelegt werden. Es ist nicht erlaubt, die Steine einfach irgendwo auf das Spielfeld zu legen. Es können nur Spielsteine angelegt werden, die die gleiche Augenzahl haben wie der angrenzende Stein.

Dominosteine können an ihrer Schmalseite aufgestellt werden, wobei sie sich dann in einem stabilen, aber empfindlichen Gleichgewicht befinden. Das bedeutet, dass ein solcher Dominostein durch einen leichten Stoß umgeworfen werden kann und dabei auch benachbarte Steine zum Fallen bringt (Domino-Effekt). Dieser Vorgang wird verwendet, um eine ganze Reihe oder auch Fläche derart aufgebauter Steine durch Anstoßen eines einzigen Steins zum Umfallen zu bringen. Das Geschicklichkeitsspiel besteht dabei natürlich nicht im Umfallen lassen, sondern im Aufstellen der Steine. Für dieses Spiel werden häufig Steine ohne Augenaufdruck verwendet. Wenn die Steine in verschiedenen Farben gefärbt sind, ergeben sich beim Umfallen interessante grafische Effekte.

## Aufräumwettbewerb

### **Spielvorbereitung/Material:**

Spielsachen auf dem Kinderzimmerboden

### **Spieldurchführung:**

Planen Sie das gemeinsame spielerische Aufräumen als festen Tagesbestandteil ein. Sinnvoll ist es am Ende des Tages, als letzte „Spielrunde“ aufzuräumen, so ist zumindest für Ordnung bis zum nächsten Tag gesorgt und Sie ersparen es sich, abends aus Versehen auf Spielsachen zu treten. Keine Angst vor dieser schwierig und unüberwindbar scheinenden Aufgabe: Meist reichen 10 Minuten, um das größte Chaos des Spieltages zu beseitigen. Sind die Kinder erst

an diese Routine gewöhnt, geht das spielerische Aufräumen ohne Diskussion und recht schnell vonstatten. Bevor es an die Beseitigung des Spielchaos gehen kann, sollten Sie dem Kind die Chance geben, zu Ende zu spielen. Für viele Kinder ist es schwer, sich am Ende des Tages aus der Fantasiewelt zu lösen. Kündigen Sie deshalb vor dem Aufräumen an, dass es bald Zeit dazu ist. Signalisieren Sie auch, dass Sie nur alle losen und nicht mehr benötigten Teile und beendete Spiele wegräumen werden. Baut das Kind gerade eine Ritterburg, dann formulieren Sie deutlich, dass diese stehen bleiben darf. Beginnen Sie das Aufräumen mit einem gemeinsamen Spiel: Wer findet alle herumliegenden gelben, roten oder blauen Spielsachen und räumt sie auf? Bei mehreren Kindern können Sie einen kleinen Wettbewerb daraus machen: Jedes Kind wählt eine Farbe und muss alles herumliegende Spielzeug in der entsprechenden Farbe aufräumen. Wer zuerst fertig ist, darf als „Preis“ bestimmen, welche Gute-Nacht-Geschichte gelesen wird. Integrieren Sie auch andere spielerische Aufgaben, um das Aufräumen interessant und nicht als lästige Pflicht zu gestalten: Wer findet die meisten Bausteine oder wer parkt die Autos am schnellsten? Die pure Aufforderung zum Aufräumen überfordert kleine Kinder. Formulieren Sie deshalb konkrete Handlungsanweisungen: Was soll wohin geräumt werden? Stellen Sie jeweils nur eine Aufgabe und warten Sie, bis diese erledigt wurde. Kommentieren Sie das Aufräumen nicht und vor allem kritisieren Sie nicht - das demotiviert und sorgt für Aufräumfrust. Für das Kind ist es stattdessen wichtig, dass auch Sie mitwirken. Entweder Sie helfen dem Kind beim Erfüllen der gestellten Aufgabe, oder Sie kommunizieren ganz klar, was Sie in der Zeit aufräumen werden.

## Stopptanz

### **Spielvorbereitung/Material:**

Musik

### **Spieldurchführung:**

Alle Mitspielenden gehen auf die Tanzfläche. Der Spielleiter startet dann die Musik (z.B. per Knopfdruck aufs Radio oder mit einem Tamburin). Die Kinder tanzen ausgelassen zur Musik. Wenn der Spielleiter die Musik plötzlich stoppt, müssen alle Kinder sofort stehen bleiben und in ihrer Bewegung „einfrieren“. Wer zu spät reagiert oder sich nochmal bewegt, scheidet aus. Gewonnen hat, wer am Ende als Letzter noch auf der Tanzfläche steht.

## Kneten nach Vorgabe

### **Spielvorbereitung/Material:**

Knete

### **Spieldurchführung:**

Aus Knete lassen sich schon aus ganz einfachen Formen tolle Figuren basteln. Hier sind ein paar Ideen:

Für einen Smiley wird eine Kugel gerollt. Die Augen bestehen aus schwarzen kleinen Kugeln, die an die große Kugel gedrückt werden. Der Mund wird mit einem Zahnstocher in die große Kugel eingezeichnet.

Lustige Figuren entstehen, wenn Sie Kulleraugen, die es im Bastelgeschäft gibt, ankleben.

Eine Schlange kann aus einer Knetewurst geformt werden. Mit schwarzer Knete müssen kleine Kugeln als Augen gerollt werden.



## Tee Party

### **Spielvorbereitung/Material:**

Gäste in Form von Puppen/Kuscheltieren, Puppengeschirr oder ein paar kleine Teller/Tassen/Becher

### **Spieldurchführung:**

Wir gestalten mit Geschirr eine Kaffeetafel und laden dann unsere Gäste zur Teeparty ein. Wir spielen so, als ob unsere Gäste echt sind (z.B.: Prinzessinnen oder Dschungelkönige). Optional haben wir echtes Obst oder Kekse auf der Tafel. Kleine Anmerkung: auch Superhelden mögen Tee und Kekse und tauschen dabei ihre Heldentaten aus. Man glaubt ja kaum, was Supermann so alles erlebt.

## Der Tastenweg

### **Spielvorbereitung/Material:**

z.B. Zeitungspapier, Teppichreste, Holz, Schmirgelpapier, Handtuch, Augenbinde

### **Spieldurchführung:**

Aus verschiedenen Materialien soll man einen geraden Weg bauen. Das Kind soll mit angezogener Augenbinde die verschiedenen Zonen barfuß durchlaufen und erraten, über welchen Stoff es geht.

## Rollenspiele selbst erfinden

### **Spielvorbereitung/Material:**

keine besondere Vorbereitung

### **Spieldurchführung:**

Kinder lieben es, ab und zu in eine andere Rolle zu schlüpfen: der Busfahrer, die schöne Prinzessin oder einmal wie Mami oder Papi in der Küche stehen. Ab einem Alter von zwei Jahren fangen Kinder an, sich als eigenständige Person wahrzunehmen. Ab diesem Zeitpunkt interessieren sie sich auch für Rollenspiele. Besonders gerne ahmen die Kids übrigens Menschen nach, die ihnen sehr vertraut sind oder als Vorbild dienen, so zum Beispiel Eltern oder Geschwister. Rollenspiele machen aber nicht nur Spaß, sie sind auch wichtig, um verschiedene soziale Fähigkeiten zu fördern. So nutzen Kinder das Schlüpfen in eine andere Rolle, um das Alltägliche, aber auch das Außergewöhnliche zu verarbeiten und Ängste abzubauen. Nach einem Kinderarztbesuch schlüpfen sie in die Rolle des Onkel Doktors und behandeln ihre Mama mit voller Hingabe. Beim Spiel ahmen sie zum Beispiel mit der Spielzeugküche ihre Eltern nach. So erhaschen sie einen kleinen Blick in die Welt des Erwachsenseins. Sie können Anliegen oder Standpunkte dadurch später viel besser verstehen. Außerdem entwickeln sie ein Gespür für Fürsorge. Eltern, Puppen oder Teddys werden liebevoll von den Kleinen bekocht und bemuttert. Das Sozialverhalten der Kids wird durch gemeinsame Rollenspiele gestärkt. Die Kinder können Regeln erfinden, Absprachen treffen und Rollen verteilen. So lernen sie, sich in eine Gruppe einzufügen und diese mit eigenen Ideen zu unterstützen.

## Mein Spiegelbild

### **Spielvorbereitung/Material:**

Keine besonderen Vorbereitungen

### **Spieldurchführung:**

Ein Kind macht etwas vor und das andere Kind oder der Erwachsene soll es genauso nachmachen.

## Der Bär ist los

### **Spielvorbereitung/Material:**

Mindestes zwei Personen

### **Spieldurchführung:**

Ein Kind ist der schlafende Bär. Die Kinder stehen im Kreis um den schlafenden Bären herum und warten auf das Aufwachen des Bären. Dabei ruft dieser "Der Bär ist los" und die Kinder rennen davon. Der Bär versucht, ein Kind zu fangen. Dieses ist in der nächsten Runde der Bär.

## Erbsen Prinz - Prinzessin

### **Spielvorbereitung/Material:**

Ein Kissen pro Kind, eine getrocknete Erbse, CD- Spieler mit Musik-CD

### **Spieldurchführung:**

Die Kissen im Kreis verteilen. Verstecken Sie eine Erbse, ohne dass die Kinder es sehen können, unter einem Kissen. Musik an. Die Kinder laufen zur Musik um die Kissen. Sobald die Musik stoppt, müssen sie sich schnell auf das nächste Kissen setzen. Dann schauen alle unter ihr Kissen. Wo versteckt sich die Erbse? Der Erbsenprinz oder die Erbsenprinzessin ist leider ausgeschieden. Nach jeder Runde wird ein Kissen entfernt und die Erbse neu versteckt. Wer übrig bleibt, hat gewonnen.

## Kastanienspinne

### **Spielvorbereitung/Material:**

eine Kastanie, 8 Holzstäbchen, Wollfäden

### **Spieldurchführung:**

Die Holzstäbchen ringsherum in die Kastanie stecken. Mit einem langen Wollfaden von innen nach außen rings um die Spinnenbeine ein Netz wickeln und das Ende verknoten.

## Lebendige Geschichte

### **Spielvorbereitung/Material:**

Gemeinsam eine Geschichte aussuchen.

### **Spieldurchführung:**

Während die Geschichte vorgelesen wird, müssen die darin vorkommenden Bewegungen und Geräusche gespielt/nachgemacht werden, und so wird die Geschichte lebendig.

Variation: eine gerade erfundene Geschichte lebendig werden lassen.

## Pärchentanz

### **Spielvorbereitung/Material:**

Musik (Radio, CD, Handy...)

### **Spieldurchführung:**

Das Kind stellt sich ohne Schuhe auf die Füße des Erwachsenen und hält sich an diesem fest. Dann Tanzen beide gemeinsam zur Musik. Der Erwachsene kann dabei verschieden große Schritte machen und die Füße anheben. Das Kind dabei gut festhalten.

## Rollenspiel mit Gegenständen

### **Spielvorbereitung/Material:**

Gegenstände aus der Wohnung

### **Spieldurchführung:**

Das Kind sucht eine vorher bestimmte Anzahl (z.B. 5) Gegenstände aus der Wohnung zusammen. Aus diesen Gegenständen wird eine Geschichte erfunden und dann auch gerne nachgespielt. Zum Beispiel: Barbie, Teddy, Schüssel, Mütze, Handtasche.

Eine kleine Barbie suchte dringend einen neuen Freund. Da sie aber große Angst vor fremden Dingen hatte, versteckte sie sich in einer Handtasche. Dort gab es vieles, was sie nicht kannte und sie bekam etwas Angst. Plötzlich schauten niedliche freundliche Augen zu ihr hin .... Usw.

Man kann vorher festlegen, wer die Geschichte gestaltet, indem das Kind einen Gegenstand anzeigt, welcher dann sofort in der Geschichte genannt werden muss (bei größeren Kindern sehr beliebt).

## Hindernisparcours

### **Spielvorbereitung / Material:**

Freie Laufstrecke schaffen. Verschiedene Gegenstände als Hindernisse zusammentragen (Stuhl, Kissen, Bücher usw.)

### **Spieldurchführung:**

Gemeinsam eine Strecke bestimmen. Nun aus den Gegenständen Hindernisse in die Strecke einbauen. Start und Ziel festlegen.

Bewegungsart bestimmen (z.B. auf allen vieren) und festlegen, wie die Hindernisse gemeistert werden sollen (unter dem Stuhl durch, über das Kissen steigen, das Buch ein Stück auf dem Kopf balancieren usw.). Während das Kind läuft, zähle ich die Sekunden. Bei mehreren Kindern einen Wettstreit gestalten.

Variation: Bewegungsart als Tiere bestimmen (als Schlange, Elefant usw.).

## Alle Finger fliegen hoch

### **Spielvorbereitung/Material:**

Am besten sitzt man dabei am Tisch.

### **Spieldurchführung:**

Wir sitzen am Tisch und unsere Finger trommeln auf der Tischkante.

Der Spielführer (zuerst Ich) sagt: "Alle Finger fliegen hoch" und alle am Tisch müssen die Hände hochheben. Nun muss genau hingehört werden, was als Nächstes hochfliegen soll.

Wenn es etwas ist, was nicht fliegen kann z.B.: "alle Autos fliegen hoch", dürfen die Arme nicht hochgehoben werden. Man ist abwechselnd der Spielführer.

## Armer schwarzer Kater

### **Spielvorbereitung/Material:**

So viele Kinder/Personen wie möglich

### **Spieldurchführung:**

Die Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind in der Mitte ist der arme schwarze Kater und geht auf allen vieren auf eines der Kinder im Kreis zu, das den Kater trösten muss. Es streichelt den Kater und spricht die Worte: „Ach, du armer schwarzer Kater“. Mit erbarmungswürdigem Miauen und unbeschreiblichem Grimassenschneiden versucht der Kater nun, den Tröster zum Lachen zu bewegen. Fängt das tröstende Kind an zu lachen, oder kann die tröstenden Worte vor unterdrücktem Lachen nicht mehr aussprechen, ist es der nächste schwarze Kater. Gelingt es ihm, ernst zu bleiben, muss sich der arme schwarze Kater einen anderen Tröster suchen.

## Was ist anders?

### **Spielvorbereitung/Material:**

Verschiedene Kleidungsstücke, Accessoires

### **Spieldurchführung:**

Das Kind muss sich einprägen, wie ich aussehe. Dann verlässt es kurz den Raum und ich verändere eine Sache. Das Kind muss dann herausfinden, was sich verändert hat.

Mütze auf-/absetzen, Schal an-/ausziehen, Hosenbein/Ärmel umkrempeln, Brille an-/ausziehen, einen Schuh an-/ausziehen usw.

## Turm bauen

### **Spielvorbereitung/Material:**

Verschiedene Gegenstände aus der Wohnung. Taschentücher, Spielzeugautos, Bauklötze, Puppengeschirr...

### **Spieldurchführung:**

Die Gegenstände werden aufeinandergestapelt. Es wird versucht einen möglichst hohen Turm zu bauen. Dieser sollte nach Möglichkeit mindestens 10 Sekunden stehen bleiben.

## Verstecken

### **Spielvorbereitung/Material:**

Mindestens zwei Personen sind nötig

### **Spieldurchführung:**

Eine Person ist die suchende Person und zählt z.B. bis 20 (oder soweit das Kind schon zählen kann). Während des Zählens muss/müssen sich die andere Person/Personen verstecken. Der/die Suchende muss nun die anderen in der Wohnung suchen. Vorher sollte vereinbart werden, wo man sich verstecken darf und wo nicht, um Gefahren zu vermeiden, oder weil man als Gast einen bestimmten Raum nicht betreten darf. Wer zuerst gefunden wurde, sucht als nächstes.

## Verkleiden

### **Spielvorbereitung/Material:**

Verschiedene Kleidung und Accessoires

### **Spieldurchführung:**

„Wie wäre es, jemand anders zu sein?“ Das ist nicht nur ein Spiel, sondern fördert nebenher auch die Empathie. In die Rolle eines anderen zu schlüpfen erfordert nämlich nicht nur eine gute Kostümierung, sondern auch Einfühlungsvermögen und Kreativität. Damit das Spiel gelingt, braucht es natürlich Verkleidungen. Beliebt sind besonders bei Jungen die Verkleidungen zu Comic-Helden oder Autoritätspersonen wie Polizist, Feuerwehrmann, Batman sowie Figuren aus dem Fernsehen wie Bob der Baumeister. Aber auch Ritter und Piraten sind meist unverzichtbar.

Mädchen wollen fast alle gern einmal Prinzessin sein oder Fee. Auch die weiblichen Hauptfiguren aus Disneyfilmen sind beliebt: Rapunzel, Jasmin oder Schneewittchen stehen auf der Liste ganz oben. Ballerina, Ärztin, Krankenschwester oder Hexe gehören auch zur Grundausrüstung des Verkleidungsschatzes. Dränge deine Kinder aber nicht in alte Rollenmuster! Auch Jungs können Prinzessinnen sein und Mädchen fiese Cowgirls!

## 5 – 6 Jahre

### Mikado selbst bauen

#### **Spielvorbereitung/Material:**

41 Schaschlikspieße, Farben (blau, rot, gelb), Pinsel

#### **Spieldurchführung:**

Die Schaschlikspieße werden wie folgt mit Farben bemalt:

Ein Stäbchen bekommt eine dünne blaue Ringlinie oder viele dünne blaue Linien.

Fünf Stäbe werden außen blau angemalt und bekommen in der Mitte einen roten Kringel.

Fünf Stäbe bekommen Kringel in der Reihenfolge rot, blau, rot, blau, rot.

Fünfzehn Stäbe werden rot, gelb und Blau angemalt und fünfzehn Stäbe werden an der einen Seite rot und an der anderen Seite blau bemalt

Als Farben eignen sich z.B. Plakafarbe oder Schulfarben sehr gut. Alle Stäbe in die Hand nehmen und auf einem Tisch auseinanderfallen lassen. Nacheinander muss man nun versuchen die Stäbe aufzuheben. Dabei darf sich aber immer nur der Stab bewegen, den man auch wegnehmen möchte. Bewegt sich ein anderer Stab, ist der nächste Mitspieler dran. Der Stab, der sich bewegt hat, bleibt auf dem Tisch. Als Hilfsmittel dürfen bereits gewonnen Stäbe genutzt werden. Gespielt wird solange, bis alle Stäbe aufgenommen sind.

### Klatschspiele

#### **Spielvorbereitung/Material:**

Die Melodien und Klatschbewegungen sich in Erinnerung rufen

#### **Spieldurchführung:**

Beispiel:

Bei Müllers hats gebrannt, brannt, brannt.

Da bin ich hingerannt, rannt, rannt.

Da stand ein Polizist, zist, zist,

Der schrieb mich auf die List, List, List.

Die List, die fiel in Dreck, Dreck, Dreck.

Da war mein Name weg, weg, weg.

Da lief ich schnell nach Haus, Haus, Haus

Zu meinem Onkel Klaus, Klaus, Klaus.

Der Klaus der lag im Bett, Bett, Bett

bei seiner Frau Elisabeth...

Oder:

Wir sagen si si si!

Wir sagen no no no!

Wir sagen si!

Wir sagen no!

Empompi Kolonie  
Kolonastik Empompi  
Kolonie!

Akademie  
Safari

Akademie  
puff puff!

2 Kinder stehen sich gegenüber und klatschen im Rhythmus der Silbentrennung - liest sich komplizierter als es ist!

Em - 1x in die eigenen Hände klatschen

pom - 1x mit den rechten Händen gegeneinander klatschen

pi - 1x in die eigenen Hände klatschen

Ko - 1x mit den linken Händen gegeneinander klatschen

lo - 1x in die eigenen Hände klatschen

nie - 1x mit den Händen gegeneinander klatschen

Ko - 1x in die eigenen Hände klatschen

lo - 1x mit überkreuzten Armen auf die eigenen Schultern klatschen

na - 1x mit beiden Händen auf die eigenen Oberschenkel klatschen

stik - 1x in die eigenen Hände klatschen

Em - 1x in die eigenen Hände klatschen

pom - 1x mit den rechten Händen gegeneinander klatschen

pi - 1x in die eigenen Hände klatschen

Ko - 1x mit den linken Händen gegeneinander klatschen

lo - 1x in die eigenen Hände klatschen

nie - 1x mit den Händen gegeneinander klatschen

A - 1x in die eigenen Hände klatschen

ka - 1x mit den rechten Händen gegeneinander klatschen

de - 1x in die eigenen Hände klatschen

mie - 1x mit den linken Händen gegeneinander klatschen

Sa - 1x in die eigenen Hände klatschen

fa - 1x mit den Händen gegeneinander klatschen

ri - 1x in die eigenen Hände klatschen

A - 1x mit überkreuzten Armen auf die eigenen Schultern klatschen

ka - 1x mit beiden Händen auf die eigenen Oberschenkel klatschen

de - 1x in die eigenen Hände klatschen

mie - 1x in die eigenen Hände klatschen

Puff - 1x mit den Händen gegeneinander klatschen

puff - 1x mit den Händen gegeneinander klatschen

Selbstverständlich kann auch auf jede andere Art und Weise geklatscht werden, nur sollten die Kinder das Gleiche tun.

## Watte pusten/Watte Fußball

### **Spielvorbereitung/Material:**

Wattebausch, Tisch, evtl. Strohalm (geht auch ohne)

### **Spieldurchführung:**

Die beiden Spieler stehen/sitzen sich am Tisch gegenüber und haben ihren Strohalm im Mund (oder auch nicht). In der Mitte des Tisches liegt ein kleiner Wattebausch.

Nach dem Startsignal versuchen beide Spieler, den Wattebausch mit dem Strohalm über die Tischkante des Gegners zu blasen. Der Wattebausch darf dabei nicht berührt werden (weder mit dem Strohalm noch mit den Händen) und darf auch nicht mit dem Körper am Herunterfallen gehindert werden. Jeder Erfolg gibt einen Punkt, nach einer vordefinierten Anzahl an Siegen hat der bessere Spieler gewonnen.

## Verkleiden/Schminken/Frisieren

### **Spielvorbereitung/Material:**

Karnevalskostüme, alte Kleidung von Mutter und Vater, Haargummis evtl. Kinderschminke (Karnevalsschminke)

### **Spieldurchführung:**

Beispiel: sich als Pirat verkleiden und Pirat spielen. Mädchen frisieren gerne.

## Verkehrserziehung

### **Spielvorbereitung/Material:**

Spielzeugautos, Papier, Stifte, Autozeitschriften

### **Spieldurchführung:**

In den Zeitschriften nach Verkehrszeichen suchen und erkennen

Was bedeutet welches Verkehrszeichen? Wo ist rechts und links?

Mit Spielzeugautos Verkehrsregeln lernen (altersgerecht), Verkehrszeichen malen

## Kastanienmännchen basteln

### **Spielvorbereitung/Material:**

Ein Kastanienmännchen basteln Sie aus einer großen, runden Kastanie für den Körper. Zwei Kastanien mit einer flachen Seite für die Füße und einer kleinen, runden Kastanie für den Kopf. Außerdem brauchen Sie noch Streichhölzer, ein Paar Wackelaugen und Tonpapier für einen Hut.



### **Spieldurchführung:**

Im ersten Schritt bohren Sie für den Rumpf links, rechts und oben jeweils in der Mitte ein Loch. Auf der Unterseite benötigen Sie zwei Löcher für die Füße. Halbieren Sie zwei Zahnstocher und stecken Sie die Hälften als Arme und Hals in die große Kastanie. Für lange Beine verwenden Sie zwei ganze Zahnstocher. In den Kopf wird mittig auf der Unterseite und in die Füße mittig auf der Oberseite gebohrt. Testen Sie nach dem Zusammenstecken, ob das Kastanienmännchen stehen kann. Fällt es um, verkürzen Sie ggf. die Beinlänge oder nehmen eine kleinere Kastanie für den Kopf.

Im nächsten Schritt legen Sie das Männchen hin und befestigen die Wackelaugen mit Bastelkleber. Für den Hut zeichnen Sie anschließend einen kleinen Kreis auf Tonpapier und schneiden ihn aus. Falten Sie ihn einmal in der Mitte zu einem Halbkreis. Danach falten Sie ihn zu einem spitzen Hut und kleben das Papier auf der Innenseite mit Klebstoff fest. Zum Schluss bestreichen Sie den Rand des Hutes mit sehr wenig Kleber und drücken ihn vorsichtig auf den Kopf des Männchens. Viel Spaß!

## **Höhle bauen**

### **Spielvorbereitung/Material:**

Kissen und Decken

### **Spieldurchführung:**

Aus dem Kissen und Decken soll man eine Höhle bauen, sodass es einen Eingang gibt. Ein Kind kann auf Entdeckungstour durch die Höhle gehen.

## **Der Boden ist Lava**

### **Spielvorbereitung/Material:**

Kissen auf dem Boden

### **Spieldurchführung:**

Es wird sich vorgestellt, dass der Boden in der Wohnung heiß und aus Lava ist. Alle Gegenstände in der Wohnung, z.B. die Couch, die Stühle, Kissen auf dem Boden sind ein sicherer Ort und man kann dort nicht verbrennen. Wer zuerst den Boden berührt, hat verloren und ist verbrannt.

## **Ich packe meinen Koffer und nehme mit...**

### **Spielvorbereitung/Material:**

Mindestens 2 Personen

### **Spieldurchführung:**

Alle Personen setzen sich in einen Kreis zusammen, je mehr desto besser.

Der Erste aus der Runde sagt: "Ich packe meinen Koffer und nehme mit: eine Hose", der Zweite: "Ich packe meinen Koffer und nehme mit: eine Hose und ein Paar Schuhe", der Dritte: "Ich packe meinen Koffer und nehme mit: eine Hose, ein Paar Schuhe und einen

Regenschirm."

Und so geht das immer weiter, bis sich jemand verspricht oder die Reihenfolge durcheinander bringt.

## Geschichten ausdenken

### **Spielvorbereitung/Material:**

Eine Geschichte zum Vorlesen, ein bisschen Fantasie

### **Spieldurchführung:**

Man liest dem Kind eine Geschichte vor und das Kind soll die Geschichte zu Ende erzählen.

Alternativ kann man sich auch eine Geschichte ausdenken und das Kind erzählt diese zu Ende.

## Maikäferpuzzle

### **Spielvorbereitung/Material:**

7 Bierdeckel, rote und schwarze Filzreste, Klebstoff, Schere

### **Spieldurchführung:**

Die Bierdeckel werden mit dem Filz im Maikäfermuster beklebt: roter Grund und schwarze Punkte. Dann werden sie mit der Schere in zwei Hälften geschnitten.

Die Teile mischen und von den Kindern die passenden Hälften suchen lassen. Immer zwei Hälften müssen auch mit der Punkteanzahl zusammenpassen.

## Kinderhaus aus Karton bauen

### **Spielvorbereitung/Material:**

Ein großer Karton aus stabiler Pappe, Schere, Farben zum Bemalen.

### **Spieldurchführung:**

Mit der Schere, Fenster und die Tür anzeichnen und ausschneiden. Das Kind soll nach Belieben ausmalen.

## Mutter-Vater-Kind

### **Spielvorbereitung/Material:**

Verkleidung, Schminke und Requisiten erleichtern Kindern den Einstieg in ein Rollenspiel.

Legen Sie am besten eine „Materialsammlung“ für Verkleidungen an, mit abgelegter Kleidung und Schmuck, alten Hüten, Tüchern, aber zum Beispiel auch Verbandszeug oder

Plastikgeschirr. Sie muss nicht vollständig sein – in Wohnung und Kinderzimmer findet sich immer irgendetwas, das man mit etwas Fantasie zum benötigten Gegenstand

„umfunktionieren“ kann.

### **Spieldurchführung:**

Meist werden Situationen aus dem Alltagsleben oder Szenen aus Büchern oder Filmen nachgespielt, ergänzt oder „umgeschrieben“. Und oft werden Themen aufgenommen, die die Kinder gerade besonders beschäftigen, z.B. „Krankenhaus“ oder „Arztbesuch“, wenn im näheren Umfeld gerade jemand krank war oder ist. Deshalb verrät das Rollenspiel viel über das Erleben von Kindern, häufig auch, welche Sorgen und Nöte sie vielleicht beschäftigen. In ihren Rollenspielen machen Kinder wichtige Erfahrungen und spielen sich sozusagen „in die Welt der Erwachsenen hinein“. Das heißt konkret:

Im Rollenspiel setzt sich das Kind mit der Welt der Erwachsenen auseinander. Es spielt Alltagssituationen nach und entwickelt hierbei Verständnis für die Welt der Erwachsenen, ihre Aufgaben und Rollen im täglichen Leben und setzt sich spielerisch auch mit verschiedenen Berufen auseinander.

Im Rollenspiel lernt das Kind, sich in andere hineinzufühlen. Es schlüpft in verschiedene Rollen, ist mal Vater oder Mutter, Polizistin, Kinderarzt oder Busfahrerin. Es nimmt verschiedene Sichtweisen ein und lernt, die Welt auch „mit anderen Augen“ zu sehen und sich in andere hineinzusetzen.

Im Rollenspiel wird Sozialverhalten geübt. In gemeinsamen Rollenspielen müssen sich Kinder untereinander absprechen und beispielsweise über die Rollenverteilung und den Verlauf der Handlung einigen. So lernen sie, sich in eine Gruppe einzufügen, tolerant zu sein, aber auch eigene Ideen und Vorstellungen einzubringen, durchzusetzen oder Kompromisse zu schließen. Dabei lernen Kinder auch voneinander, indem sie sich gegenseitig beobachten. Im Rollenspiel lernt und übt ein Kind, Regeln einzuhalten. Im Laufe des Spiels versteht das Kind, wozu Regeln da sind. Und es fällt ihm leichter, Dinge zu tun, die ihm sonst vielleicht schwerfallen, jetzt aber zu seiner Rolle gehören, beispielsweise zu teilen, zu schweigen, stillzuhalten oder Ausdauer zu zeigen.

Das Rollenspiel hilft, Erlebnisse zu verarbeiten und Ängste abzubauen. Indem Kinder das, was sie erlebt haben, im Rollenspiel darstellen, können sie es leichter verarbeiten. Auch Ängste können auf diese Weise bearbeitet werden: So versucht beispielsweise manches Kind, seine Angst vor Hunden zu überwinden, indem es selbst immer wieder spielt, ein Hund zu sein. Im Rollenspiel kann ein Kind innere Konflikte „ausleben“. Z.B.: Ein Kind, das keine „schmutzigen“ Wörter sagen darf, lässt einfach seine Puppe diese Wörter sagen, um diese dann „als Mutter“ gleich zu schelten. Das Kind spielt die Rolle des „unartigen Puppenkindes“ und lebt dabei aus, was es nicht darf. Zugleich schlüpft es in die Rolle der Mutter, die schimpft, und hält sich damit wieder an die mütterlichen Regeln.

Im Rollenspiel üben Kinder ihre Sprach- und Ausdrucksfähigkeit. Sie lernen neue Wörter kennen und lernen, sich immer besser auszudrücken und andere zu verstehen.

### **Masken basteln**

#### **Spielvorbereitung/Material:**

Pappteller (ein Teller ergibt 2 Masken), Bastelfarbe in dunkelbraun, hellbraun und rosa, schwarzer Filzstift, bunte Papierstrohhalm und Grundmaterial: Schere, Klebestift, Tesafilm, Pinsel

#### **Spieldurchführung:**

Natürlich können Sie jedes beliebige Tier basteln. Wir haben uns für die selbstgemachten Tiermasken für Bär, Häschen und Affe entschieden. Und so können Sie die nachbasteln.

Bär und Affe werden hier zunächst zusammen gebastelt - zumindest im ersten Schritt. Malen Sie dafür die Rückseite (also die nach außen gewölbte Seite) eines Papptellers mit brauner Bastelfarbe an. Lassen Sie alles gut trocknen. Dann den Pappteller halbieren. Zeichnen Sie auf beide Hälften jeweils zwei Kreise für die Gucklöcher auf. Am besten Sie suchen sich einen Gegenstand, der in etwa der gewünschten Größe des Gucklochs entspricht - dann sind die Augen für alle Masken einheitlich groß. Wir haben dafür z.B. die Kapsel des Klebestifts verwendet. Die Kreise vorsichtig ausschneiden. Unser Tipp: Mit einer gebogenen Nagelschere funktioniert das am besten.

**Bärenmaske:** Für den Bären nun zwei Ohren aus dunkelbraunem Tonkarton ausschneiden. Übertragen Sie den Umriss der Ohren auch auf das hellbraune Papier. Zeichnen Sie mit etwas Abstand zum Rand quasi jeweils ein zweites kleineres Ohr in den Umriss. Das ist das Innere des Ohrs, das sich farblich etwas abheben soll. Kleben Sie Außen- und Innenohr zusammen und kleben Sie die fertigen Ohren dann von Hinten gegen den Pappteller. Verwenden Sie zusätzlich Tesafilm, damit die Ohren auch gut halten.

Für die Bärenschnauze benötigen Sie einen Kreis aus dunkelbraunem Tonkarton mit einem Radius von mind. 2,5 cm. Diesen kleben Sie mittig zwischen die Augen und zwar so, dass er ein wenig über die untere Maskenkante ragt. Jetzt noch mit schwarzem Filzstift eine Nase aufzeichnen und fertig ist der Bär.

**Affenmaske:** Für die Affenmaske runden Sie zunächst die Kanten der Papptellerhälfte großzügig nach oben hin ab. Malen Sie nun rund um die Augen eine herzförmige Fläche in hellbraun auf - wobei natürlich die untere, spitze Hälfte des Herzens fehlt. Sie können sich dabei an den Rillen des Papptellers orientieren. Die Bögen der Herzform sollten hier entlanglaufen. Ist die Farbe getrocknet, mittig zwischen die Augen einen Strich malen, rechts und links daneben jeweils einen kleinen Punkt.

Im nächsten Schritt werden die Ohren gebastelt. Zeichnen Sie dafür zwei Kreise mit einem Radius von 4 cm auf das dunkelbraune Tonpapier. Auf das hellbraune Papier malen Sie zwei Kreise mit einem Radius von 3 cm. Schneiden Sie alles aus und kleben Sie die Ohren zusammen. Ist der Kleber getrocknet, können Sie die Ohren am Pappteller festkleben. Auch hier gilt: zusätzlich mit Tesafilm fixieren.

**Hasenmaske:** Schneiden Sie die Gucklöcher in die verbliebene Papptellerhälfte.

Die großen Hasenlöffel schneiden Sie aus einem weiteren Pappteller zurecht. Malen Sie dafür zwei nach oben hin abgerundete Rechtecke auf die Innenseite des Tellers. Nutzen Sie dafür auch die Wölbung, das gibt den Ohren einen niedlichen Knick. Sie können die Länge der Hasenlöffel natürlich individuell anpassen. Bei uns sind sie etwa 14 cm lang.

Malen Sie mit der rosa Bastelfarbe das Innere der Ohren auf. Verpassen Sie dem Häschen außerdem noch rote Wangen. Mit dem schwarzen Filzstift zeichnen Sie die Schnupperr Nase. Ist die Farbe getrocknet, können Sie die Ohren mittig von hinten auf den Pappteller kleben. Wieder mit Tesafilm fixieren.

Die Schnurrhaare haben wir aus dem schwarzen Tonkarton zurechtgeschnitten. Dafür einfach sechs ganz schmale, lange Streifen ausschneiden. Die dürfen in der Länge ruhig variieren. Mit Kleber oder Tesafilm neben das Näschen kleben.

Letzter Schritt für alle Tiermasken: Um die schönen Tiermasken auch richtig nutzen zu können, haben wir ihnen noch einen Griff verpasst. Kleben Sie dafür die bunten Strohhalme von Hinten an die Pappteller. Ein Tipp von uns, damit die besser halten: Drücken Sie den oberen Teil zunächst platt. So entsteht eine größere Klebefläche. Natürlich können Sie auch ein Gummiband an die Masken binden. Dafür dann jeweils auf der rechten und linken Seite ein kleines Loch in den Teller stechen, das Gummiband einfädeln und festbinden.

## Ein Zelt bauen

### **Spielvorbereitung/Material:**

Ein großes Laken, ein Stück Schnur (ca. 50 cm), drei stabile Stöcke

### **Spieldurchführung:**

Die Stöcke senkrecht stellen, so dass die oberen Enden sich kreuzen. Dort umwickelt man die Stöcke fest mit einem Stück Schnur und verknötet sie. Lege die Laken so auf die Stöcke, dass ein Eingang bleibt.

## Ich male mich, wie ich gerne bin!

### **Spielvorbereitung/Material:**

Großer Bogen Papier (sollte der Größe des Kindes entsprechen), bestens geeignet ist eine alte Tapetenrolle, man kann aber auch Papierbögen zusammenkleben oder einen großen Karton aufklappen. Stifte, Bastelkleber, Farben, Pinsel, Sticker usw. zum Ausgestalten.

### **Spieldurchführung:**

Papier auf den Boden legen und das Kind darauf hinlegen lassen. Mit einem Stift den Umriss des Kindes aufzeichnen, indem man langsam mit dem Stift am Kind entlang zeichnet (es umrandet).

Das Kind aufstehen lassen und nach Lust und Laune „SICH“ gestalten. Das Kind darf auf dem Papier alles sein, was es will.

Tip: mit dem Kind Teilabschnitte bestimmen bzw. aufteilen, da die Gestaltung je nach Größe doch zeitfordernder ist.

## Lügendedektive

### **Spielvorbereitung/Material:**

Keine besondere Vorbereitung

### **Spieldurchführung:**

Hierbei werden Aussagen auf richtig oder falsch überprüft.

Ein Beispiel: Wenn ich mal verschlafe, ist es völlig ok - schnell bei roter Ampel über die Straße zu flitzen (das ist natürlich falsch). Das Kind sollte nun entscheiden, ob das so richtig sein kann oder ich komplett falsche Sachen erzähle.

Man wechselt sich dann mit raten ab. Der Erzähler muss nun die Aussage des Kindes abchecken.

Variation und besonders, wenn mehrere Kinder mitmachen; vor dem Raten Karten gestalten. Dafür einfach pro Teilnehmenden 2 Stück Papier in Postkartengröße einmal in rot (falsch) und einmal in grün (richtig) anmalen. Die Karten werden dann hochgezeigt; wer richtig liegt, bekommt einen Punkt. Auch hier reihum die Rollen wechseln (erzählen/raten).

## Turm auf der Hand bauen

### **Spielvorbereitung/Material:**

Verschiedene Gegenstände aus der Wohnung. Taschentücher, Spielzeugautos, Bauklötze, Puppengeschirr...

### **Spieldurchführung:**

Die Gegenstände werden auf der Hand aufeinandergestapelt. Es wird versucht einen möglichst hohen Turm zu bauen. Dieser sollte nach Möglichkeit mindestens 10 Sekunden stehen bleiben.

## Brettspiele selbst gestalten und spielen

### **Spielvorbereitung/Material:**

Großes Stück Pappe/festes Papier als Spielbrett, Stifte, Kleber, Sticker usw., kleine Gegenstände als Spielfiguren (verschieden farbige Flaschendeckel, Lego-/Playmobil-Männchen, Püppchen, kleine Steine usw.), einen Würfel.

### **Spieldurchführung:**

Nach Lust und Laune ein Muster auf Papier/Pappe zeichnen und dabei ein Start- und ein Zielfeld festlegen (z.B.: eine Spirale oder einen Berg). Die Felder können Punkte, Kreise, Vierecke, Sticker usw. sein. Einige Felder festlegen und anders markieren; auf diesen muss eine Aufgabe gelöst werden (Beispiele: du musst eine Runde aussetzen oder gehe 3 Felder vor oder mache einen Hampelmann oder hüpf auf einem Bein, dann darfst du nochmal würfeln usw.). Diese Felder nummerieren und mit der verbundenen Aktion aufschreiben. Ist das Spielbrett fertig gestellt und alle Regeln festgelegt, muss natürlich auch gespielt werden. Tipp: Hierfür kann man auch ältere Kinder begeistern.

## Indoor Kegeln

### **Spielvorbereitung/Material:**

9 kleine PET-Getränkeflaschen mit Deckel, etwas Reis/Sand/Erde zum Befüllen (damit die Flaschen besser stehen, ca. 1-2 cm befüllen). Einen kleinen Ball (kann auch ein dickes Sockenknäuel oder eine Kartoffel sein) und eine freie Strecke als Kegelbahn schaffen.

### **Spieldurchführung:**

Die Flaschen ca. 1-2 cm hoch mit Reis oder ähnlichem befüllen. Eine Kegelbahn erschaffen und am Ende dieser die Flaschenkegel aufstellen.

Nun mit der Kugel so viele Kegel wie möglich treffen. 3 Durchgänge, um alle Kegel zu treffen. Bereits umgefallene Kegel werden nicht wieder aufgestellt.

Gewonnen hat, wer nach 3 Durchgängen alle Kegel getroffen hat, keine mehr stehen bzw. bei wem die wenigsten stehen.

## Schule – Feuerwehr – Polizei spielen

### **Spielvorbereitung/Material:**

Verschiedene Gegenstände, die man als typische Utensilien des jeweiligen Berufs nutzen kann. Beispiele: Topf als Feuerwehrhelm, aufgerollte Decke als Wasser/Feuerwehrschauch, alte Brille für die Lehrerin, Schal als Handschellen usw.

### **Spieldurchführung:**

Hierbei ist die Fantasie des Kindes gefragt. Es kann als Polizist einen Dieb (Teddy etc..) festnehmen oder als Lehrer\_in den Kuschtieren ein Lied beibringen oder mit mir zusammen den Großbrand auf der Couch löschen...

## Wer sucht, der findet!

### **Spielvorbereitung/Material:**

Keine besondere Vorbereitung

### **Spieldurchführung:**

Es müssen Gegenstände gefunden werden, die mit einem bestimmten Buchstaben anfangen. Hierbei kann z.B. der Name des Kindes genommen werden. Heißt das Kind Greta, muss das Kind (zusammen mit den Erwachsenen falls zu schwierig) Gegenstände finden, die mit G-R-E-T-A beginnen. G- Glas, R- Rosen, E- Eimer, T- Taschentücher, A- Auto. Nun kann der Name einer anderen Person genommen werden. Oder beliebige Buchstaben gewählt werden. Spielen mehrere Kinder mit, können sie die Gegenstände ihres Namens alleine oder gemeinsam suchen.

## Pantomime

### **Spielvorbereitung/Material:**

Eventuell kleine Zettel auf die Verben, Aktivitäten, Tiere oder anderes, was ohne Worte nachgestellt werden kann, geschrieben werden.

### **Spieldurchführung:**

Eine Person zieht einen Zettel, oder denkt sich etwas aus und stellt dieses dar, ohne dabei zu reden. Z.B. Fahrrad fahren, Bär, Schlange, Eis essen, schlafen...

Die andere Person, die anderen Personen müssen nun versuchen zu erraten, um was es sich handelt.

## Pustespiel

### **Spielvorbereitung/Material:**

Mehrere Mitspieler, eine Flasche, ein Kartenspiel

### **Spieldurchführung:**

Die Flasche wird in der Mitte auf einem Tisch oder auf dem Boden aufgestellt. Man sitzt oder steht darum herum. Auf die Flasche wird ein Kartenspiel gelegt. Nun wird vereinbart, wie viele Runden gespielt werden und eventuell wird eine Strafarbeit festgelegt. Z.B. der Verlierer muss am Ende auf einem Bein hüpfend alle meine Entchen singen.

Es geht reihum. Der erste holt einmal Luft und pustet einmal gegen den Kartenstapel. Dabei muss mindestens eine Karte herunterfallen. Es können auch mehrere sein. Fällt keine Karte herunter erhält der Spieler einen Minuspunkt. Danach ist der nächste dran.

Wer die unterste Karte herunterbläst hat verloren und erhält zwei Minuspunkte.

Der Spieler mit den meisten Minuspunkten verliert das Spiel.

## Raketenballons

### **Spielvorbereitung/Material:**

Pro Mitspieler wird ein Luftballon benötigt

### **Spieldurchführung:**

Jeder pustet seinen Luftballon auf, knotet diesen aber nicht zu.

Auf ein vereinbartes Zeichen werden die Luftballons losgelassen und fliegen wie Raketen durch den Raum. Die Mitspielenden müssen nun versuchen, möglichst viele Raketen einzufangen. Wer die meisten hat, ist der Sieger.



## 7 – 10 Jahre

### Tic Tac Toe

**Spielvorbereitung/Material:**

Ein Blatt Papier, Stift

**Spieldurchführung:**

Auf einem quadratischen, 3×3 Felder großen Spielfeld setzen zwei Spieler abwechselnd ihr Zeichen (ein Spieler Kreuze, der andere malt Kreise) in ein freies Feld. Der Spieler, der als Erster drei Zeichen in eine Zeile, Spalte oder Diagonale setzen kann, gewinnt. Wenn allerdings beide Spieler optimal spielen, kann keiner gewinnen, und es kommt zu einem Unentschieden.

### Lieder gurgeln

**Spielvorbereitung/Material:**

Ein Glas/Becher Wasser

**Spieldurchführung:**

Ein Spieler entscheidet sich für ein Lied, das er gut kennt (und das wahrscheinlich auch die anderen Mitspieler kennen). Er singt dieses Lied den anderen Mitspielern vor. Die Schwierigkeit dabei ist allerdings, dass er zuvor einen Schluck Wasser zu sich nehmen und im Rachen behalten muss. Der Spieler "gurgelt" das Lied also vor. Der Liedertext ist so kaum zu verstehen, die anderen Mitspieler müssen rein aufgrund der Melodie das Lied erraten. Wer dies schafft, kommt als nächster an die Reihe.

### Ich denke an - Ja-Nein-Spiel

**Spielvorbereitung/Material:**

Keine besondere Vorbereitung

**Spieldurchführung:**

Jeder Spieler denkt an etwas Bestimmtes. Ein Spieler stellt dem anderen Spieler Fragen, worauf der nicht mit Ja oder Nein antworten darf. Passiert es ihm doch, wird er zum Fragesteller und der andere muss antworten.

## Witze erzählen

**Spielvorbereitung/Material:**  
Keine besondere Vorbereitung

**Spieldurchführung:**  
Jeder erzählt dem anderen seine Lieblingsswitze.

## Knie drücken

**Spielvorbereitung/Material:**  
Keine besondere Vorbereitung

**Spieldurchführung:**  
Ihr beide sitzt euch gegenüber. Einer presst die Knie zusammen, der andere umklammert die Knie des anderen mit seinen eigenen Knien. Der innere muss nun versuchen, seine Knie auseinander zu drücken, der andere muss das verhindern. Ist eine Runde vorbei, wird gewechselt. Der, der vorher seine Knie außen hatte, presst sie zusammen, der andere, der vorher seine Knie innen hatte, umfasst jetzt mit seinen Knien die des anderen.

## Wer bin ich?

**Spielvorbereitung/Material:**  
Einen Stift pro Person und einen kleinen Klebezettel pro Person

**Spieldurchführung:**  
Jeder Mitspieler wird von einem anderen zu einer bekannten Persönlichkeit ernannt. Er bekommt einen kleinen Klebezettel mit dem entsprechenden Namen auf die Stirn, ohne selbst zu wissen, wer er sein soll. Durch geschicktes Nachfragen - es sind nur Ja und Nein als Antwort erlaubt - muss nun jeder herausfinden, wer er ist.  
Alle sitzen im Kreis, jeder schreibt den Namen eines Prominenten auf einen Zettel und klebt ihn seinem Nachbarn auf die Stirn. Jetzt darf jeder der Reihe nach eine Frage stellen, die der Rest der Gruppe mit Ja oder Nein beantwortet. Als erste Fragen eignen sich beispielsweise: „Bin ich eine Frau?“, „Bin ich Sportler?“, „Bin ich Schauspieler?“, „Bin ich zwischen 20 und 30 Jahren alt?“. Lautet die Antwort Ja, darf derselbe Spieler eine weitere Frage stellen. Bei Nein ist der nächste dran. Es gewinnt, wer als Erstes errät, wen er darstellen soll.

## Strohhalmspiel

### **Spielvorbereitung/Material:**

Einen Tisch, Zeitungspapier, pro Person einen Strohhalm, pro Person eine kleine Schüssel

### **Spieldurchführung:**

Zerschneiden Sie Zeitungspapier in gleichgroße Stückchen. Diese liegen auf einen großen Haufen auf dem Tisch. Jeder Spieler bekommt einen Trinkstrohalm und eine eigene Schüssel. Auf Kommando versuchen alle gleichzeitig so viele Papierfetzen wie möglich anzusaugen und in der eigenen Schüssel zu sammeln. Wer das meiste Papier hat, gewinnt. Lustiger wird das Spiel, wenn es erlaubt ist, dem anderen das Papier vom Strohhalm zu klauen – aber nicht aus der Schüssel.

## Stadt - Land - Fluss

### **Spielvorbereitung/Material:**

Eine feste Schreibunterlage, ein Blatt (bevorzugt kariertes Papier) und einen Stift

### **Spieldurchführung:**

Das Blatt Papier wird im Querformat genutzt. Jeder Spieler zeichnet darauf Spalten entsprechend den gewählten Kategorien plus eine schmale Punktespalte am rechten Papierrand. Beginnend mit den Begriffen Stadt, Land, Fluss wird jeder Spalte eine Kategorie zugeordnet. Zu Spielbeginn sagt ein Teilnehmer, möglicherweise der jüngste oder der älteste, laut A und geht in Gedanken das Alphabet weiter durch. Angelangt bei Z, fängt er wieder bei A an. Ruft der rechts neben ihm sitzende Spieler Stopp, nennt er den Buchstaben, bei dem er gerade angelangt ist. Dies ist dann der Buchstabe für die anstehende Spielrunde. Wurde der Buchstabe bereits gespielt oder wird er von allen Spielern als unspielbar abgelehnt, kann das Auswahlverfahren wiederholt werden, oder es gilt der im Alphabet folgende bisher ungespielte und geeignete Buchstabe.

Auf das Kommando Los müssen passende Begriffe mit dem gewählten Anfangsbuchstaben für alle Kategorien in die Spalten geschrieben werden. Sind alle Begriffe eingetragen, ruft der Spieler Stopp. Dann ist die Begriffsfindung für die anderen Spieler beendet. Haben mehrere Spieler unterschiedliche Begriffe für eine Kategorie gefunden, ist jeder Begriff 10 Punkte wert. Wurde dagegen der gleiche Begriff von mehreren Spielern gewählt, erhält der Spieler dafür nur fünf Punkte. Wer zum Ende des Spiels die meisten Punkte erzielt, hat gewonnen.

## Zeitungspuzzle

### **Spielvorbereitung/Material:**

Eine Zeitung, eine Schere

### **Spieldurchführung:**

Eine Seite der Zeitung in ca. 20 Teile schneiden und die Zeitungsstücke vermischen. Das Kind soll die Zeitungsstücke wieder zusammenlegen.

## Schnick – Schnack - Schnuck

### **Spielvorbereitung/Material:**

Mindestens 2 Personen.

Das sehr bekannte und beliebte Spiel rund um die Finger und Hände. Es ist sowohl bei Kindern, als auch Erwachsenen sehr beliebt. Es kann einfach nur so zum Spaß gespielt werden. Ihr könnt es jedoch auch zur Auswahl oder Entscheidungsfindung nutzen.

Das bedeutet, wenn ihr ausmachen möchtet, wer z.B. die Getränke aus dem Keller holt oder wer abspülen muss, dann bestimmt ihr durch den Ausgang dieses Spiels denjenigen, der die Aufgabe bzw. Arbeit erfüllen muss. Jeder hat einen Vorschlag gemacht.

Durch das Spiel Schere-Stein-Papier wird die Wahl getroffen, denn der Vorschlag des Siegers wird umgesetzt. Hier die Spielanleitung von Schere-Stein-Papier bzw. Schnick-Schnack-Schnuck...

### **Spieldurchführung:**

Es gibt drei Symbole in diesem Spiel:

die SCHERE (sie wird durch zwei ausgestreckte Finger dargestellt)

den STEIN (er wird durch eine geballte Faust dargestellt) und

das PAPIER (es wird durch eine flache Hand dargestellt).

Nun beginnt das Spiel. Es können jeweils zwei Spieler gleichzeitig spielen. Die beiden Mitspieler schließen ihre Hand und schlenkern mit ihr etwas vor ihrem Körper hin und her bzw. machen eine liegende Acht. Dies stellt eine Art Mischen dar.

Dabei sagen sie „Schere, Stein, Papier“ oder „Schnick, Schnack, Schnuck“.

Ist der Vers gesagt, zeigt jeder sofort ein Symbol mit seiner Hand. Dabei gilt: Schere gewinnt gegen Papier (schneidet es), Papier gewinnt gegen Stein (umwickelt ihn) und Stein gewinnt gegen Schere (Schere geht kaputt).

## Schritte raten

### **Spielvorbereitung/Material:**

Man legt vorher fest, wie groß die Schritte sein sollen, so das gleiche Verhältnisse geschaffen sind. Zettel und Stifte.

### **Spieldurchführung:**

Es wird abwechselnd gespielt. Der Spieler sucht sich eine Strecke von A nach B aus. Nun wird geschätzt wie viele Schritte man für diese Strecke braucht. Jeder notiert seinen Tipp heimlich auf einem Zettel. Der jeweils andere soll noch nicht erfahren, was man schätzt.

Nun geht man die Strecke ab und zählt dabei die Schritte. Das Ergebnis wird offen notiert. Nun werden die Zettel der Spieler aufgedeckt und verglichen wer richtig bzw. nah dran mit seinem Tipp lag. Derjenige hat gewonnen und bekommt einen Punkt. Wer am Ende die meisten Punkte hat ist der SCHÄTZKÖNIG (vorher festgelegter Anzahl an Runden).

Beispiel: Wieviel Schritte sind es von der Couch bis zur Toilette?

Mein Tipp: 25      Kind Tipp:28

Wir haben 31 Schritte gezählt, also bekommt das Kind 1 Punkt.

Variation: die Schrittgröße neu festlegen z.B.: in „Kaffeeböhnchen Schritte“.

## Galgenmännchen

### **Spielvorbereitung/Material:**

Papier und Stift

### **Spieldurchführung:**

Die Anzahl der Mitspieler ist variabel, häufig sind es jedoch nur zwei. Der Beginner überlegt sich nun ein längeres Wort, von dem er jedoch lediglich den Anfangsbuchstaben hinschreibt. Alle weiteren Buchstaben des ausgedachten Wortes werden durch Striche markiert. Der *Rate-Spieler* nennt nun in beliebiger Reihenfolge nacheinander einzelne Buchstaben des Alphabets. Der Gegner muss nun jeweils ansagen, wie oft und an welcher Stelle des Lösungswortes der Buchstabe vorkommt. So ergibt sich nach und nach das gesuchte Wort. Kommt ein genannter Buchstabe darin jedoch nicht vor oder hat der Löser gar das falsche Wort geraten, so beginnt der erste Spieler damit, einen Galgen mit einem Gehängten zu zeichnen. Dies geschieht in mehreren Etappen (bei jeder Fehlfrage kommt ein Teilstrich dazu), so dass der Rätsellöser je nach gespielter Schwierigkeitsgrad etwa 10 bis 15 Fehlversuche hat. Hat er dann das Wort noch nicht herausgefunden, so hat er verloren und hängt symbolisch am Galgen.

## Wörter ersetzen

### **Spielvorbereitung/Material:**

Ein Blatt Papier und pro Spieler einen Stift. Anmerkung: je mehr Spieler desto lustiger!

### **Spieldurchführung:**

Das Blatt wird quer genommen und man schreibt in einer Zeile folgenden Satz:  
Papa plätschert lustig in der Wanne und singt! Nun müssen die Wörter ersetzt werden. Und zwar jedes einzeln. Der erste Spieler schreibt, ohne dass es jemand sieht, ein anderes Wort für Papa und faltet die Spalte um, so dass jetzt nur plätschert zu lesen ist und gibt den Zettel zum nächsten Spieler. Nun wird plätschert vom nächsten Spieler ersetzt und die Spalte gefaltet und weitergereicht. So geht es immer weiter, bis alle Wörter ersetzt sind und nur ein gefalteter Streifen übrig ist. Der letzte Spieler faltet nun diesen Streifen wieder auf und liest laut den neuen Satz vor. Dann startet eine neue Runde/neuer Satz.  
Beispiel: Aus dem Satz: Papa plätschert lustig in der Wanne und singt!  
Wird am Ende: Tanja klopft böse an dem Klo und schreibt!

## Berufe raten

### **Spielvorbereitung/Material:**

Mindestens zwei Personen

### **Spieldurchführung:**

Man erzählt von Tätigkeiten aus dem Berufsleben und das Kind muss erraten, um welchen Beruf es sich handelt. Alternativ kann man das Spiel auch non-verbal spielen und eine Pantomimen Erklärung als Hinweis geben.

## Ich sehe was, was du nicht siehst

### **Spielvorbereitung/Material:**

Mindestens zwei Personen

### **Spieldurchführung:**

Das Kind beginnt mit "Ich sehe was, was du nicht siehst und das ist (Farbe)"?!?

Dabei nennt man die Farbe eines Gegenstands in der Nähe und die Anderen müssen erraten, um welchen Gegenstand es sich handelt.

## Stille Post

### **Spielvorbereitung/Material:**

Mindestens drei Personen

### **Spieldurchführung:**

Stille Post ist ein Spiel, das lustiger wird, je mehr Kinder daran teilnehmen. Dabei bildet man einen Kreis und macht eine Reihenfolge aus. Der Erste in der Reihenfolge flüstert dem Zweiten ein beliebtes Wort ins Ohr. Der Zweite flüstert dann dem Dritten das, was er meint beim Ersten verstanden zu haben. Der letzte in der Reihe sagt dann laut, welches Wort bei ihm oder ihr angekommen ist.

## Essen raten

### **Spielvorbereitung/Material:**

Verschiedene Speisen zum Beispiel Obst, Gemüse, Wurst, Käse und eine Augenbinde

### **Spieldurchführung**

Die Speisen sollen in kleinen Stücken sein. Mit verbundenen Augen soll das Kind verschiedene Arten von Essen probieren. Das Kind soll erraten, um welche Speise es sich handelt.

## Was fehlt/ist anders?

### **Spielvorbereitung/Material:**

Verschiedene Gegenstände aus dem Raum.

### **Spieldurchführung:**

Es werden eine Anzahl von verschiedenen Gegenständen in einer Reihe platziert.

Der Spieler muss sich diese genau ansehen und einprägen, danach wird der Spieler vor die Tür geschickt. Nun wird die Reihe verändert, indem man Gegenstände vertauscht oder austauscht oder ein Gegenstand entfernt wird.

Der Spieler wird zurück in den Raum geholt und muss nun erraten was sich verändert hat. Tipp: man kann es erschweren, wenn man die Anzahl der Gegenstände erhöht oder eine Zeit zum Einprägen vorgegeben wird. Variieren kann man auch die Art, wie die Gegenstände aufgereiht werden z.B.: in verschiedene Muster (Kreis, Mosaik, Schlangenlinie).

## Gewichte raten

### **Spielvorbereitung/Material:**

Eine Haushaltswaage/Küchenwaage, verschiedene Gefäße (Schüsseln, Becher usw.), verschiedene Dinge (Reis, Nudeln, Bohnen, Zucker, Federn usw.), Zettel und Stift

### **Spieldurchführung:**

Man soll erraten, wie viel z.B.: eine Schüssel voll trockene Nudeln wiegt??

Hierbei wird erst, wie im Beispiel, die Schüssel allein gewogen, Die Zahl wird offen notiert. Nun füllen wir die Nudel in die Schüssel und die Spieler dürfen diese in die Hand nehmen und ein Gewicht vorschlagen, welches heimlich notiert wird. Wenn alle ihre Tipps notiert haben, wird die volle Schüssel gewogen und das Ergebnis sichtbar notiert. Nun werden die Tipps aufgedeckt. Derjenige, der am nächsten am Ergebnis ist, erhält einen Punkt.

Variation: den Spielern wird die Aufgabe gestellt z.B.: 50 g Federn in ein Gefäß zu füllen (das Gefäß muss auch hierbei vorher leer gewogen und das Ergebnis offen notiert werden). Ist er der Meinung er hat richtig befüllt, wird gewogen. Derjenige, der am nächsten dran war, hat dann gewonnen.

## Kommando Pimperle

### **Spielvorbereitung/Material:**

Mehrere Personen und ein Tisch

### **Spieldurchführung:**

Die Teilnehmer sitzen um den Tisch. Es werden mehrere Kommandos vereinbart und geprobt, etwa:

Pimperle: Die Zeigefinger auf den Tisch legen und trommeln.

Hoch: die Arme sind in die Höhe zu strecken.

Tief: die Arme müssen unter den Tisch gesteckt werden.

Flach: die Handfläche ist auf den Tisch zu legen.

Faust: die Faust ist auf den Tisch zu legen.

Ellbogen: die Ellbogen sind am Tisch aufzustützen.

Kante: die Hände werden auf die Kante des Tisches gestellt.

Bock: die Hände werden auf den Fingerspitzen wie im Hohlkreuz auf den Tisch gestellt.

Es können natürlich nach Belieben noch weitere Aufgaben erfunden und zum Spiel hinzugefügt werden. Das Spiel wird dementsprechend schwieriger für die Teilnehmer. Ein Spielleiter (oder einer der Spieler) darf nun die Kommandos geben, die er und die anderen Spieler sofort auszuführen haben. Allerdings: nur wenn der Befehl mit "Kommando ..." beginnt, dürfen es die Spieler auch auszuführen. Alle anderen Befehle sind zu ignorieren, bei "Flach" darf man sich also nicht bewegen, nur bei "Kommando: Flach". Der Spielleiter kann die Aktion immer durchführen oder antäuschen, um die anderen Spieler zu verwirren. Wer trotz ungültigen

Befehls eine Aktion durchführt, trotz gültigen Kommandos keine Bewegung macht oder eine falsche Bewegung durchführt, bekommt einen Strafpunkt, scheidet aus, muss ein Pfand abgeben, oder wird zum nächsten Kommandogeber.

## Erbsen zielen

### **Spielvorbereitung/Material:**

Mehrere Mitspieler, eine Flasche. Ungekochte, trockene Erbsen, oder in etwa gleichgroße Papierkugeln, ein Stuhl

### **Spieldurchführung:**

Jeder Mitspieler erhält 10 Erbsen/Papierkugeln. Vor den Stuhl wird eine Flasche aufgestellt. Nun steigen die Spieler nacheinander auf den Stuhl und versuchen so viele Erbsen wie möglich in die Flasche zu werfen. Wer die meisten reintrifft ist Sieger.

## Teekesselchen

### **Spielvorbereitung/Material:**

Keine besondere Vorbereitung

### **Spieldurchführung:**

Das Spiel kann man prima im Kreis spielen. Ein Spieler denkt sich ein Teekesselchen aus. Damit ist er Spielleiter. Ein Teekesselchen besteht aus einem Begriff, der zwei Bedeutungen hat. Der Begriff muss gleich gesprochen sein, nicht aber gleich geschrieben (z.B.: Pilz und Pils). Der Spielleiter fängt an und gibt eine Information zu seinem Teekesselchen. Die Information kann sich auf den einen oder den anderen Begriff beziehen. Nach der Reihe darf nun jeder Spieler raten, was wohl gemeint ist. Wenn niemand das Richtige geraten hat, gibt der Spielleiter den nächsten Tipp. Nach 10 Runden sollte das Teekesselchen erraten sein, ansonsten löst der Spielleiter auf. Wer das Teekesselchen erraten hat, darf sich das nächste ausdenken.

Tipp: Um es einfacher zu machen, kann man auch zulassen, dass sich die Spieler die Hinweise aufschreiben dürfen.

Beispiel: Birne und (Glüh-) Birne

Spielleiter: Mein Teekesselchen ist grün.

Die Spieler raten ohne Erfolg.

Spielleiter: Mein Teekesselchen ist aus Glas.

Die Spieler raten wieder ohne Erfolg.

Spielleiter: Mein Teekesselchen kann man essen.

Und so weiter.

Zum Beispiel Teekesselchen:

Birne und Birne (Obst, Lampe), Hahn und Hahn (Tier, Wasserkran), Pony und Pony (Friseur, Pferd), Flügel und Flügel (Klavier, Vogelflügel, Nasenflügel), Becken und Becken (Waschbecken, Beckenknochen, Instrument), Schnecke und Schnecke (Tier, langsamer Mensch) oder Kelch und Kelch (Trinkbecher, Blütenkelch).



## Käsekästchen

### **Spielvorbereitung/Material:**

Zwei Spieler, kariertes Papier, Stifte (eventuell in verschiedenen Farben)

### **Spieldurchführung:**

Der erste Spieler zäunt mit einer deutlich sichtbaren Linie entlang der Kanten ein Spielfeld ab. Das Spielfeld kann rechteckig oder unförmig und verwinkelt sein. Je größer das Spielfeld ist, desto länger dauert ein Spiel.

Wenn das Spielfeld fertig ist, malt der andere Spieler eine Linie auf die Kante eines Karos im Inneren des Spielfelds. Wenn dadurch ein Karofeld auf allen Seiten angemalt (also eingezäunt) ist, dann hat er dieses Kästchen erobert und markiert es im Inneren mit seinem Symbol (zum Beispiel einem Kreis oder einem Kreuz). In diesem Fall ist der Spieler noch einmal dran (wenn jemand direkt hintereinander jedes Mal ein Kästchen erobert, ist er solange dran, bis er das erste Mal kein Kästchen mehr einzäunen kann). Wenn der Spieler kein Kästchen eingezäunt hat, ist der andere Spieler an der Reihe und malt nach den gleichen Regeln ebenfalls eine Linie, wobei auch er unter Umständen mehrmals hintereinander eine Linie malen darf, solange er nur jedes Mal ein Kästchen umzäunt. Das Spiel dauert solange, bis alle Kästchen erobert worden sind. Der Spieler mit den meisten eroberten Kästchen gewinnt das Spiel.

## Blicke ertragen ohne zu lachen

### **Spielvorbereitung/Material:**

Zwei Spieler

### **Spieldurchführung:**

Zwei Spieler setzen sich im Abstand von etwa einem Meter gegenüber und schauen sich einfach gegenseitig in die Augen. Wer als erster Lachen muss, hat verloren.



**KiND VAMV Düsseldorf e.V.**  
**Kalkumer Str. 85**  
**40468 Düsseldorf**